NES-G2-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GARGOYLE'S™ QUEST II

INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM®

ENGLISH 3
FRANÇAIS 15
NEDERLANDS 29

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

SAFETY PRECAUTIONS

Follow these suggestions to keep your Gargoyle's Quest II Game Pak in perfect operating condition.

1. DO NOT subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. DO NOT touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective plastic sleeve.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak.
4. DO NOT let your Game Pak come in contact with thinners, solvents, benzene, alcohol, or any other strong cleaning agents that can damage it.

A D V I S O R Y

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest that you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and convulsions.

TABLE OF CONTENTS

SAFETY PRECAUTIONS 3

GETTING STARTED 6

THE OVERVIEW SCREEN 7-8

THE BATTLE VIEW 9

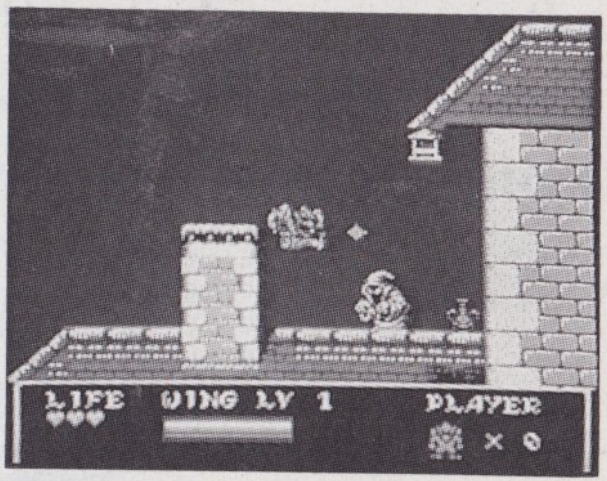
CONTROL FOR THE BATTLE 10-11

GAME PLAY NOTES 12

DEMON—WARRIOR—HERO!

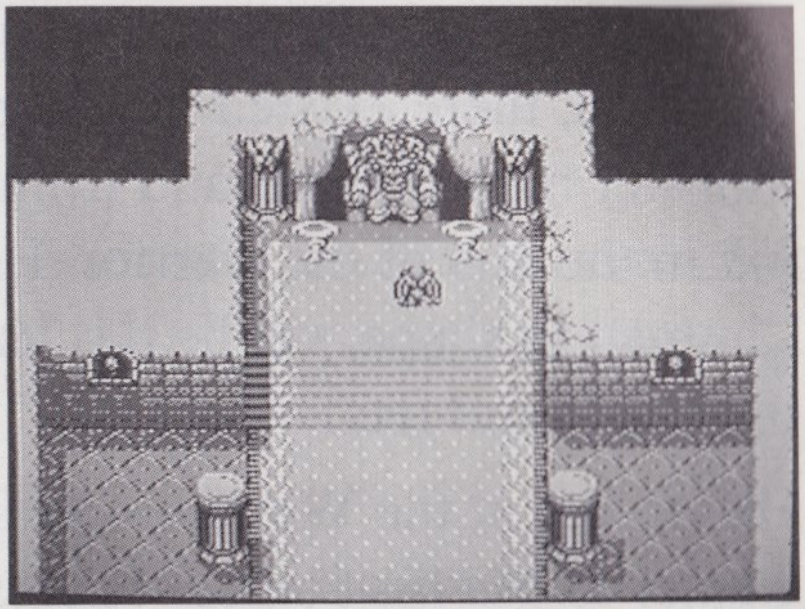
A long time ago, between the age of the dinosaurs and the dawn of mankind, there existed the magical world of Etruria. A local monster named Firebrand from the Ghoul Realm was busy training in the arts of the warrior. He is a young and powerful gargoyle - human in shape, yet he has leathery wings with massive claws on his hands and feet.

He studies at the Warrior's Training Center to use his combat talents in defense of the Ghoul Realm. His time comes (sooner than he expected), as a mysterious black light appeared one day and drained the magic from the land .



GETTING STARTED

To begin, press the Start button. This gives you the options Start and Password. Begin a new game by pressing Start, or continue a previous one by selecting Password. Passwords are obtained by talking to people in different areas of the game. Don't forget to write all passwords down!

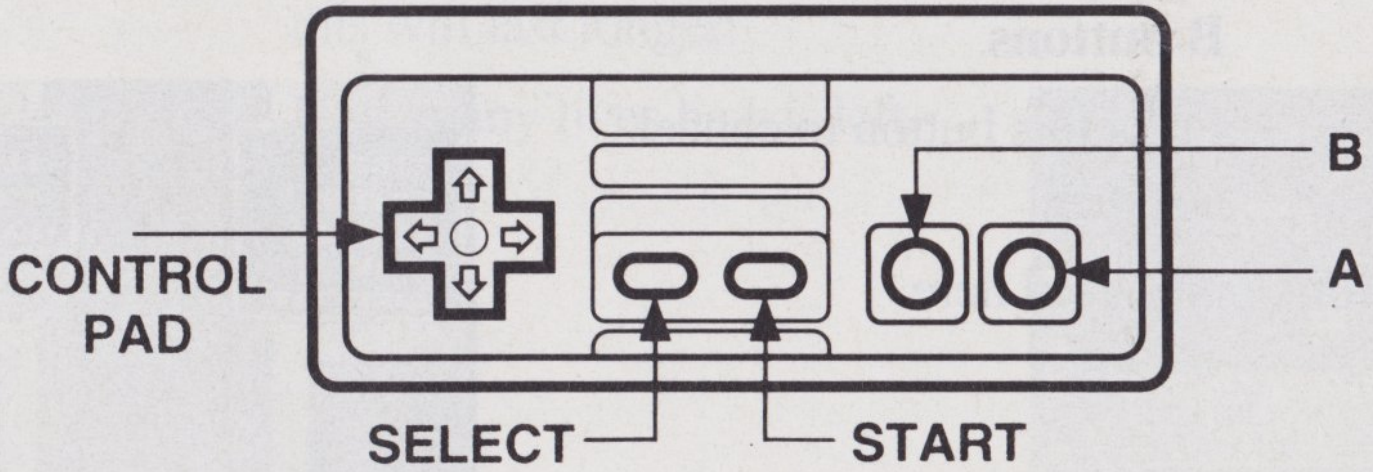


THE OVERVIEW SCREEN

The first view you have of Firebrand is from an overhead perspective. All major traveling and communication that Firebrand does happens in this mode. When he leaves a village, the vantage point changes again to show him walking through the countryside.

Directions for Firebrand in this mode are:

Control pad - **Up, Down, Left** and **Right** moves Firebrand in those directions.



THE OVERVIEW SCREEN

Start button	Brings a small menu on the screen with three categories:
Level	See the current status of Firebrand and the items he has collected.
Tool	See a list of the tools (items) Firebrand has received.
Magic	See the magic that Firebrand possesses.
A button	Converse initially with other characters by pressing this button. Continue the conversations by pressing the **A** or **B buttons**.
B button	Press this button to cancel a screen.
Select button	Not used here.

THE BATTLE MODE

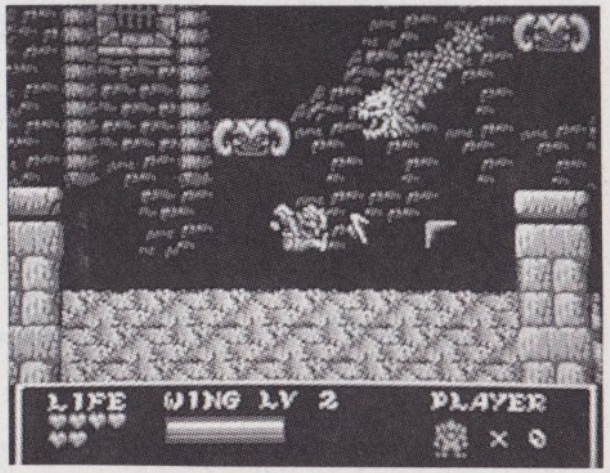
This is the up close and personal mode where you do all of the fighting! As a proud gargoyle warrior, Firebrand is ready to go toe-to-toe with the biggest (and ugliest) of the Realm!

A status area is at the bottom of the screen. The notations are read as follows:

Life Firebrand's stamina, or how many times he can be hit.

Wing LV The duration of his flying ability. As you progress, this will last longer!

Player How many lives he has left.



CONTROL FOR THE BATTLE

Directions for Firebrand in this mode are:

Left or **Right** - Moves firebrand in those directions.

When Firebrand is clinging to a structure, pressing **Down** on the control pad releases him.

A button - Press once to jump in the air. Press again while jumping to sustain the jump into a short flight. (Tap the **A button** for short jump or hold it down for a higher jump.) He will continue to fly until either the Wing LV runs out or you press the **A button** a third time. Use Firebrand's jumping ability to scale walls and other objects.

B button - Firebrand launches a magical weapon.

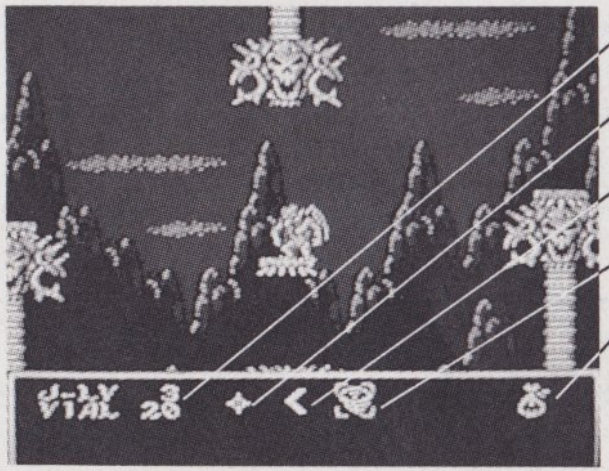
CONTROL FOR THE BATTLE

Start button - Brings up a sub-screen that shows Firebrand's current status. They are:

J- LV	His jumping level.
Vial	The number of vials that Firebrand has collected. Use these to purchase valuable items.

This sub-screen show the magic that Firebrand possesses. Toggle between the magic and the Essence of the Soulstream by pressing **Left** or **Right** on the control pad. Press the **A button** to select an item.

A Few Magical Items . . .



Fireball	You'll start the game with this one.
Blockbuster	Destroys blocks that are in your way.
Claw	Firebrand can climb up spike and take no damage.
Darkfire	The most powerful magic he will receive.
Essence of The Soulstream	Regains all lost stamina.

GAME PLAY NOTES

We have included a Notes page in this manual for your convenience. We recommend that you log in all Passwords so that you can continue the game at the nearest spot where you left off.

About the magic - Firebrand has a marvelous and quite dangerous journey ahead of him. He starts out with a little power and collects more magic and energy as he develops his warrior skills. Solve quests and defeat monsters to win new magic items and move ever closer to the final completion of this adventure!

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Suivez les conseils ci-dessous pour maintenir votre cartouche de jeu Gargoyle's Quest II en parfait état de marche.

1. NE soumettez PAS votre cartouche de jeu à des températures excessives. Rangez-la toujours à la température de la pièce.
2. NE touchez PAS aux connecteurs. Gardez-les à l'abri de la poussière et de l'humidité en rangeant votre cartouche de jeu dans son étui de protection.
3. NE tentez PAS de démonter votre cartouche de jeu.
4. NE nettoyez PAS votre cartouche de jeu avec des solvants, des diluants, du benzène, de l'alcool ou autres produits chimiques. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console.

C O N S E I L

Peu de personnes seulement sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Cependant, ceux qui n'ont jamais fait de crise peuvent être atteints sans que leur maladie n'ait été détectée. Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant à des jeux vidéo, vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants : troubles de la vue, contractions musculaires, autres mouvements involontaires, perte de connaissance, troubles mentaux et/ou convulsions.

SOMMAIRE

PRECAUTIONS D'EMPLOI 15

PREPARATIFS 18

L'ECRAN DE VUE GENERALE 19-20

LA PERSPECTIVE DU COMBAT 21

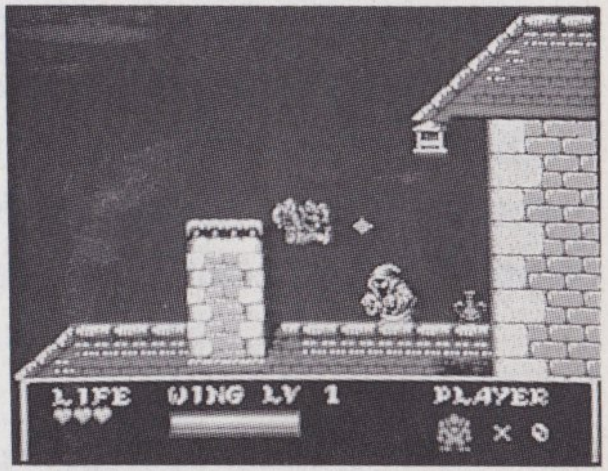
LES COMMANDES DU COMBAT 22-23

NOTES DE JEU 24

DEMON - GUERRIER - HEROS !

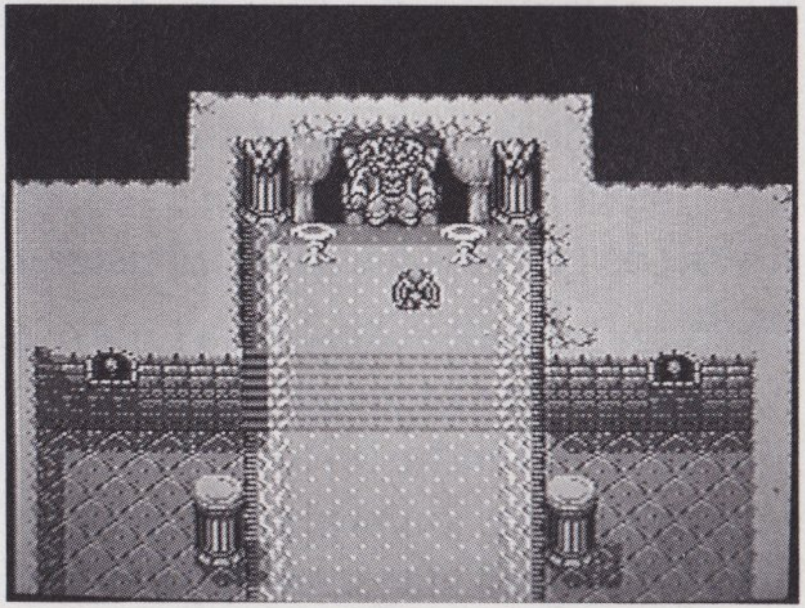
Il y a longtemps, entre l'ère des dinosaures et l'aube de l'humanité, existait le monde magique d'Etrurie. L'un des monstres habitant la région répondait au nom de Firebrand (Brandon de feu). Il venait du Royaume des Goules et s'entraînait régulièrement aux arts guerriers. Il était jeune et puissant et se présentait sous une forme humaine... mais il avait de grandes ailes très robustes et d'immenses griffes sur les mains et les pieds.

Firebrand aimait s'exercer au Centre de Formation des Guerriers, car il voulait être en mesure de défendre le Royaume des Goules. Mais son heure sonna plus tôt qu'il ne l'avait prévu... Un jour surgit une mystérieuse lumière noire qui épuisa toute la force magique de la région.



PREPARATIFS

Appuyez d'abord sur le Bouton Start. Les options Start et Password (mot de passe) s'affichent. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez de nouveau sur Start. Pour continuer une partie déjà commencée, sélectionnez Password. C'est en parlant aux personnes que vous rencontrez dans les différentes zones du jeu que vous obtenez les mots de passe. N'oubliez pas de prendre la précaution de les noter !

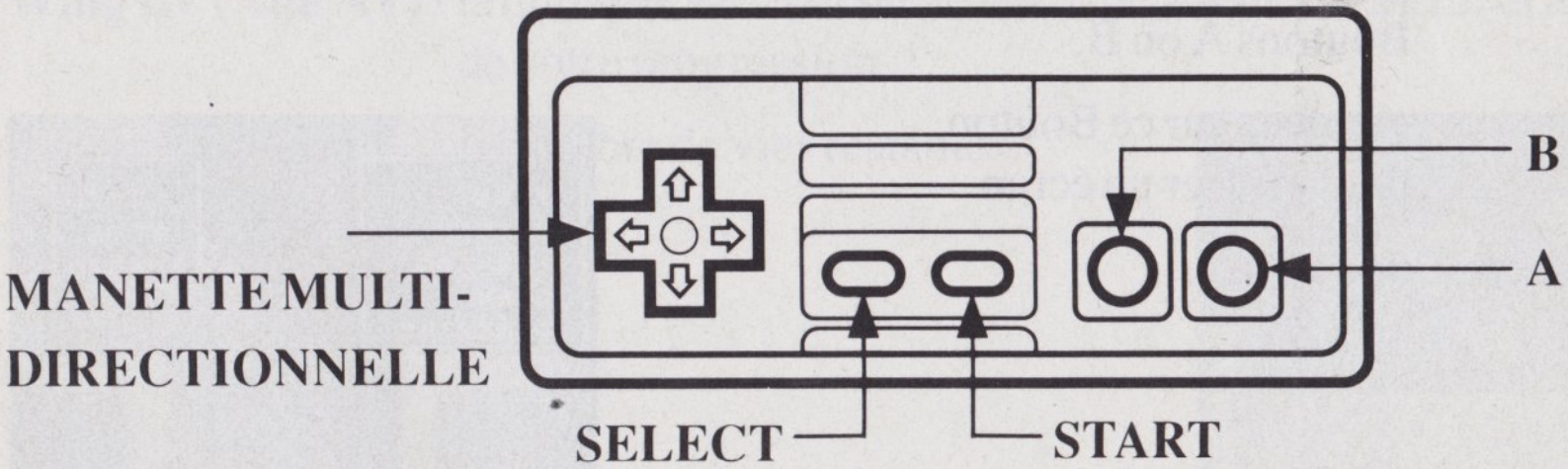


ECRAN "VUE GENERALE"

Lorsque vous apercevez Firebrand pour la première fois, vous le découvrez du dessus. Tout son voyage et ses messages importants sont présentés dans ce mode. Lorsqu'il quitte un village, la perspective change pour montrer sa marche dans la campagne.

Les commandes pour diriger Firebrand dans ce mode sont les suivantes :

Manette multidirectionnelle — appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le **haut**, le **bas**, la **gauche** et la **droite** suivant la direction désirée.



ECRAN "VUE GENERALE"

Bouton Start pour afficher à l'écran un petit menu comportant trois choix :

Level (Niveau) pour voir la situation actuelle de Firebrand et les éléments qu'il a réunis.

Tool (Outil) pour voir la liste des outils que Firebrand a reçus.

Magic (Magie) pour voir les éléments magiques que Firebrand possède.

Bouton A appuyez sur ce Bouton pour entamer la conversation avec les autres personnages. Continuez à parler avec eux en appuyant sur les Boutons A ou B.

Bouton B appuyez sur ce Bouton pour effacer un écran.

Bouton Select non utilisé.

MODE COMBAT

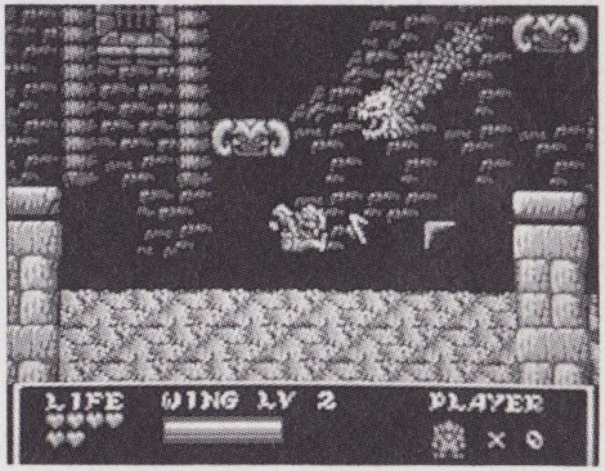
C'est le mode en plan rapproché dans lequel ont lieu tous les combats ! La gargouille Firebrand est un fier guerrier, et en tant que tel il est prêt à affronter vaillamment les plus gros (et les plus hideux) du Royaume !

La barre de statut située dans la partie inférieure de l'écran comporte des indications. Voici leur signification :

Life (Vie) la résistance de Firebrand ou le nombre de fois où il peut être touché.

Wing LV (Aile NV) la durée de sa capacité de vol. Elle augmente au fur et à mesure de votre progression !

Player (Joueur) le nombre de vies restantes.



LES COMMANDES EN MODE COMBAT

Dans le mode COMBAT, les boutons et la manette mutidirectionnelle ont les fonctions suivantes :

Manette multidirectionnelle vers la **Gauche** ou la **Droite** — pour déplacer Firebrand dans la direction correspondante.

Lorsque Firebrand se cramponne à un édifice, appuyez vers le bas pour le libérer.

Bouton A — appuyez une fois pour sauter en l'air. Appuyez de nouveau durant le saut pour le prolonger par un vol court. (Appuyez légèrement sur le **Bouton A** pour obtenir un saut court, maintenez-le enfoncé pour un saut plus élevé). Firebrand continuera à voler jusqu'à ce que l'Aile NV soit à court d'énergie ou que vous appuyiez une troisième fois sur le **Bouton A**. Utilisez cette capacité à sauter pour escalader les murs et autres éléments.

Bouton B — pour lancer une arme magique.

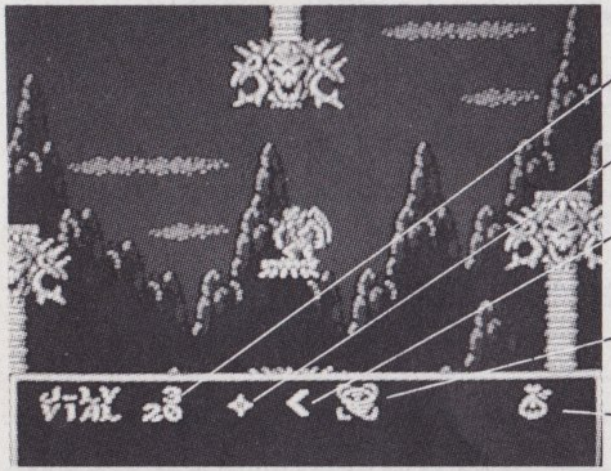
LES COMMANDES EN MODE COMBAT

Bouton Start - pour afficher un sous-écran indiquant la situation actuelle de Firebrand :

J-LV	Indique son niveau de saut.
Vial (fiole)	Indique le nombre de fioles que Firebrand a réunies.
	Utilisez cette option pour acheter des objets.

Ce sous-écran indique la force magique dont dispose Firebrand. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la **Gauche** ou la **Droite** pour passer de la force magique à l'Essence de Vie. Appuyez sur le **Bouton A** pour sélectionner un élément.

Quelques éléments magiques ...



Boule de feu	Vous commencez la partie avec cet élément.
Explosif	Pour détruire les blocs se trouvant sur votre chemin.
Griffe	Firebrand peut grimper en passant sur des clous sans se faire de mal.
Feu noir	Le charme le plus puissant pouvant être obtenu par Firebrand.
Essence de vie	Pour regagner toute la résistance perdue.

NOTES DE JEU

Dans ce mode d'emploi, nous avons inclus à votre intention une page de Notes. Nous vous recommandons d'y noter tous les mots de passe afin de pouvoir continuer la partie le plus près possible du point où vous l'aviez laissée.

Les éléments magiques - Firebrand a devant lui un voyage merveilleux et très dangereux. Il commence avec quelques pouvoirs et réunit davantage d'éléments magiques et d'énergie au fur et à mesure qu'il développe son adresse de guerrier. Résolvez les missions et parvenez à vaincre les monstres afin de gagner de nouveaux objets magiques et de vous rapprocher encore davantage de la fin de cette aventure !

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

0892

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT 1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

VOORZORGSMAATREGELEN

Volg de hierna volgende adviezen nauwgezet op om deze cassette met Gargoyle's Quest II in perfecte staat te houden.

1. Gebruik of bewaar de cassette nooit op plaatsen met extreem hoge of lage temperaturen. Bewaar hem altijd bij kamertemperatuur.
2. Raak de electrische contacten van de cassette niet aan. Houd deze schoon en stofvrij door hem steeds in zijn plastic doosje te bewaren.
3. Probeer nooit de cassette te demonteren.
4. Maak de cassette nooit schoon met verdunners, oplosmiddelen, wasbenzine, alcohol of andere sterke schoonmaakmiddelen die hem kunnen beschadigen.

ADVIES - EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici en anderen die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden een arts te raadplegen.

INHOUD

VOORZORGSMAATREGELEN 29

HET STARTEN VAN HET SPEL 32

HET OVERZICHTSSCHERM 33-34

HET GEVECHTSSCHERM 35

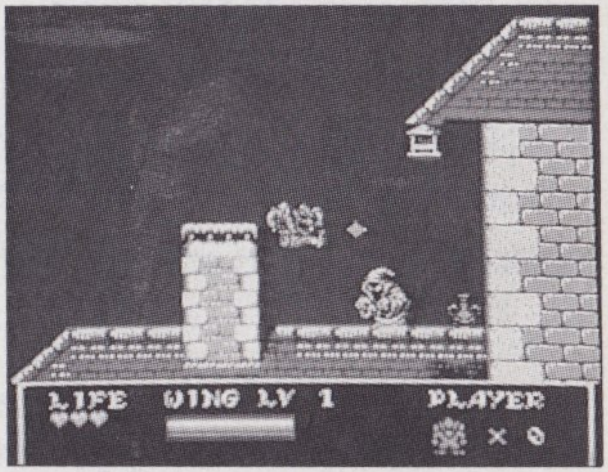
DE BESTURING TIJDENS HET GEVECHT 36-37

SPELAANTEKENINGEN 38

DUIVEL - STRIJDER - HELD!

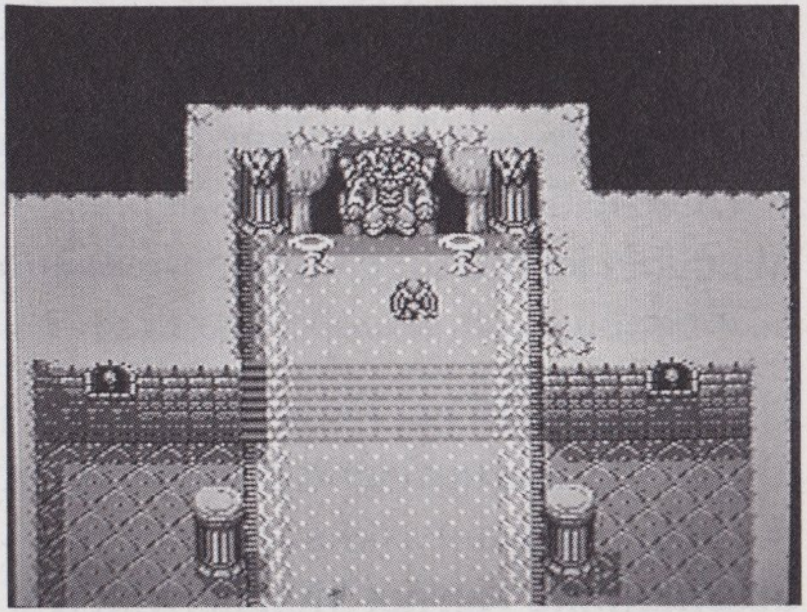
Lang, heel lang geleden, in de periode tussen die van de dinosaurussen en de opkomst van de mensheid, bestond er een magische wereld die Etruria heette. Firebrand van het Monsterrijk, een draakman die daar woonde, was bezig zich in de kunst van het vechten te bekwamen. Hij is een jonge en sterke draakman met de vorm van een mens maar met leerachtige vleugels met enorme klauwen op zijn handen en voeten.

Hij studeert aan het Krijgers-Trainingscentrum om zijn talenten voor het gevecht te ontwikkelen ter bescherming van het Monsterrijk. Dat is (eerder dan hij had verwacht) noodzakelijk als op een dag een mysterieus zwart licht verschijnt dat de magie aan het land onttrekt.



HET STARTEN VAN HET SPEL

Druk om te beginnen op de startknop. Hierdoor verschijnen de keuzemogelijkheden "Start" en "Password" (paswoord). Begin aan een nieuw spel met "Start" of ga door met een eerder onderbroken spel door voor "Password" te kiezen. Paswoorden worden verkregen door in verschillende gebieden met mensen te praten. Vergeet niet alle paswoorden op te schrijven!

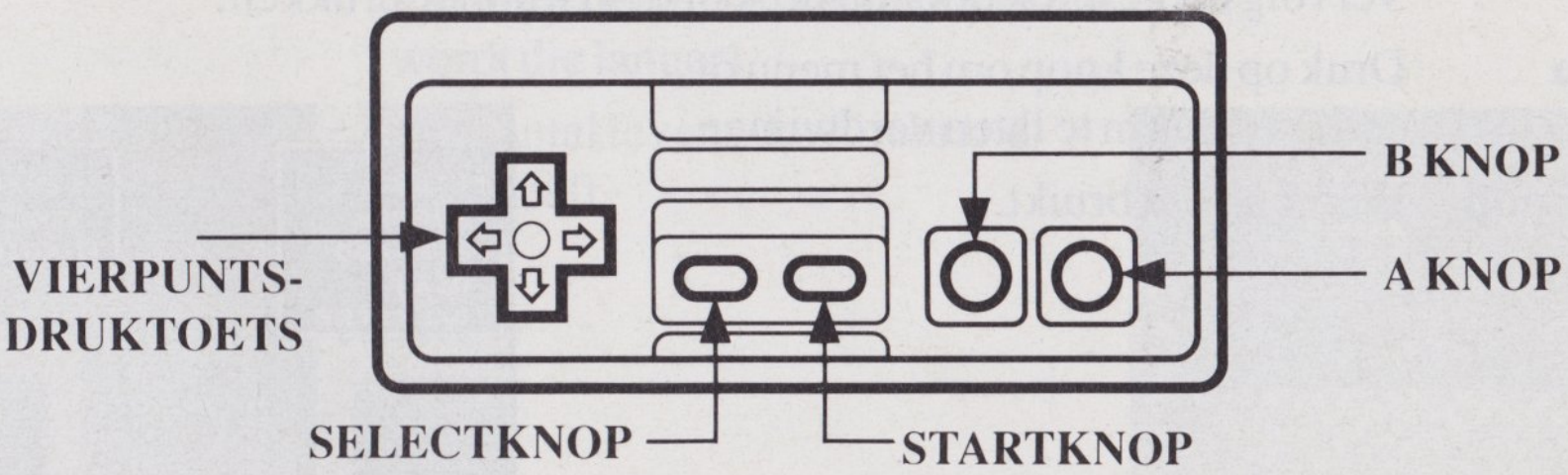


HET OVERZICHTSSCHERM

In eerste instantie is Firebrand van boven te zien. Alle belangrijke reizen en contacten die Firebrand maakt vinden in deze stand plaats. Als hij een dorp verlaat, zien wij hem vanuit een andere gezichtshoek door het landschap lopen.

In deze stand wordt Firebrand als volgt bestuurd:

Door met de vierpuntsdruktoets **omhoog**, **omlaag**, **naar links** en **naar rechts** te drukken wordt Firebrand in die richtingen verplaatst.



HET OVERZICHTSSCHERM

Startknop Hiermee verschijnt een klein menu op het scherm met drie keuzemogelijkheden:

Level Bekijk de huidige toestand van Firebrand en de voorwerpen die hij heeft verzameld.

Tool Bekijk een lijst van gereedschappen (voorwerpen) die Firebrand heeft gekregen.

Magic Bekijk de magie waarover Firebrand beschikt.

A knop Begin een gesprek met andere figuren door op deze knop te drukken. Vervolg dit gesprek door op de **A** of de **B knop** te drukken.

B knop Druk op deze knop om het menu of een subscherm te laten verdwijnen.

Selectknop Wordt niet gebruikt.

HET GEVECHTSSCHERM

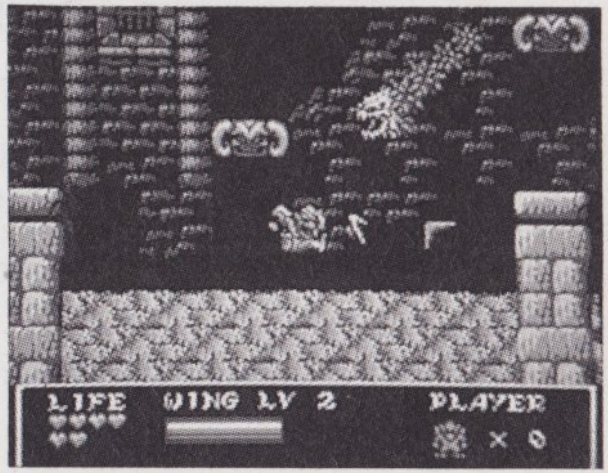
Op dit scherm zien wij onze held van dichtbij als hij aan het vechten is. Als trotse draakman-krijger is Firebrand bereid het tegen de grootste (en lelijkste) monsters van het rijk op te nemen!

Onderaan het scherm bevindt zich een statusbalk met gegevens over Firebrand. De woorden betekenen het volgende:

Life (leven) Firebrands levenskracht, ofwel het aantal keren dat hij kan worden geraakt.

Wing LV De tijd dat hij kan vliegen. Naarmate Firebrand verder komt in het spel, wordt die langer!

Player (speler) Het aantal levens dat Firebrand over heeft.



DE BESTURING TIJDENS HET GEVECHT

In deze stand wordt Firebrand als volgt bestuurd:

Links of rechts - Verplaats Firebrand in die richting.

Als Firebrand zich ergens aan vastklampt, laat hij los als naar beneden wordt gedrukt.

A knop - Druk hier éénmaal op om hem in de lucht te laten springen. Druk er tijdens een sprong nog eens op om hem een korte vlucht te laten maken. (Tik kort op de **A knop** voor een kort sprongetje en houd deze knop ingedrukt voor een hogere sprong). Firebrand blijft vliegen totdat hij geen "Wing LV" meer over heeft of tot er voor de derde keer op de **A knop** wordt gedrukt. Gebruik Firebrands sprongkracht om hem over muren en andere voorwerpen heen te helpen.

B knop - Firebrand lanceert een magisch wapen.

DE BESTURING TIJDENS HET GEVECHT

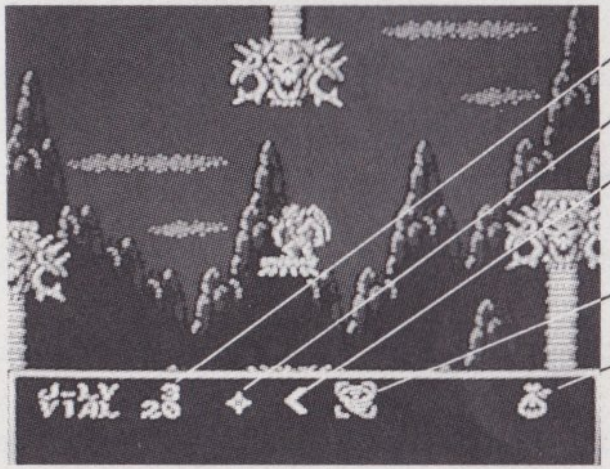
Startknop - Hiermee verschijnt een subscherm waarop de toestand van Firebrand op dat moment wordt weergegeven.

Dat zijn:

J-LV	Zijn sprongniveau.
Vial (flesje)	Het aantal flesjes dat Firebrand heeft verzameld. Gebruik deze om er waardevolle voorwerpen mee te kopen.

Dit subscherm toont de magie waarover Firebrand beschikt. Schakel heen en weer tussen de magie en de "Essence of the Soulstream" (Essence van de Zielestroom) door **links** of **rechts** op de vierpuntsdruktoets te drukken. Druk op de **A knop** om een keuze te bevestigen.

Enkele magische voorwerpen...



Vuurbal	Hiermee begint Firebrand aan het spel.
Blokvernietiger	Vernietigt blokken die hem in de weg staan.
Klauw	Firebrand kan tegen scherpe punten opklimmen zonder gewond te raken.
Duistervuur	De krachtigste magie die hij kan krijgen.
Essence van de zielestroom	Herstelt alle verloren levenskracht.

SPELAANTEKENINGEN

Om het de speler gemakkelijker te maken, hebben wij in deze handleiding ruimte voor aantekeningen opgenomen. Wij adviseren daarin alle paswoorden te noteren, zodat het spel desgewenst kan worden vervolgd waar het eerder werd onderbroken.

Over de magie - Er staat Firebrand een fantastische en behoorlijk gevaarlijke reis te wachten. Hij begint met een klein aantal vermogens en verzamelt meer magie en energie naarmate hij zich gevechtsvaardigheid ontwikkelt. Los raadsels op en versla monsters om nieuwe magische voorwerpen te bemachtigen en kom steeds dichter bij de uiteindelijke oplossing van dit avontuur!

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

0892

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Pak welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440-32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02-4789208.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

0892b

Y A 30412

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

BAN DAI

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

© CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan
Imprimé au Japon